



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2022/23
Subject (*)	Multimedia on Mobile Devices		Code	616G01043
Study programme	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	2nd four-month period	Fourth	Optional	6
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputaciónSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	López Garrido, Mercedes Marina	E-mail	mercedes.lopez@udc.es	
Lecturers	López Garrido, Mercedes Marina Lopez Mato, Javier	E-mail	mercedes.lopez@udc.es javier.lopezm@udc.es	
Web				
General description	Materia na que o alumnado terá a oportunidade de coñecer o estado actual do mercado das aplicacións para móbiles, como se realiza un proxecto de app de principio a fin (dende a idea á saída ao mercado e seguemento) e levar a cabo o seu propio proxecto.			

Study programme competences

Code	Study programme competences
A2	Crear productos audiovisuais.
A3	Xestionar proxectos audiovisuais.
A6	Coñecelo sector audiovisual: a oferta e as audiencias.
A7	Coñecelas técnicas de creación e produción audiovisual.
A8	Coñecela tecnoloxía audiovisual.
B1	Que os estudantes demostraran posuir e comprender coñecementos nun área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e adoitan atoparse nun nivle que, se ben se apoia en libros de textos avanzados, inclúe tamén algún aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu eido de estudo.
B2	Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúan as competencias que adoitan amosarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
B3	Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar os datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que acheguen unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética
B4	Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
B5	Que os estudantes desenvolvesen aquelas habilidades de aprendizaxe precisas para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía
B6	Expresarse correctamente tanto de xeito oral como escrito en linguas oficiais da comunidade autónoma
B8	Empregar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) precisas para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C1	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C2	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C3	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C4	Valorar a importancia que ten a investigación, innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Learning outcomes

Learning outcomes	Study programme competences
-------------------	-----------------------------



Coñecer os fundamentos da creación de produtos multimedia para soportes móbiles.	A2	B1	C1
	A3	B2	
	A6	B3	
	A7	B4	
	A8	B5	
		B6	
		B8	
Ser quen de idear, deseñar e xestionar un proxecto de app de principio a fin.	A2	B1	C1
	A3	B2	C2
	A6	B3	C3
	A7	B8	C4
	A8		

Contents	
Topic	Sub-topic
TEMA 1. INTRODUCCIÓN. SOPORTES MÓBILES E MULTIMEDIA.	1.1. Introducción xeral ao mundo das apps: mercado, cifras, historia, tipos de soportes, tipos de usuarios, empresas? 1.2. Audiovisual, comunicación e apps: audiovisual para consumo móbil (portais/apps de VOD, micronoticias, apps de canles de tv, MoJo?) e formatos editoriais en mobilidade. 1.3. Formatos tv e apps: interactividade a través do móbil (realidade aumentada, livestreaming, QR, interactividade da audiencia, ARG?). 1.4. Narrativa audiovisual e soportes móbiles: transmedia e crossmedia.
TEMA 2. TIPOLOXÍA DE APPS	2.1. Dende o punto de vista técnico: SO e soportes (tablet, móbil, tv?). Diferencias entre apps nativas, híbridas e webapps. 2.2. Dende o punto de vista temático. 2.3. Dende o punto de vista comercial.
TEMA 3. COMO SE FAI UNHA APP?	3.1. Proceso de ideación e creación de unha app: da idea ao market. 3.2. Definición de idea e intención (obxectivos) 3.3. Target e usuarios (definición de ?persoas?) 3.4. Arquitectura de contidos e deseño de interactividade. 3.5. Prototipado e usabilidade. 3.6. Deseño visual 3.7. Tests de usuario e proceso de validación.
TEMA 4. COMERCIALIZACIÓN	4.1. Estratexias de comercialización. 4.2. Tipos de markets: Google Play, Apple Store, Windows Phone, Amazon e outros. 4.3. Marketing e estratexias de comunicación. 4.4. ASO (App Store Optimization) 4.5. Revisión e testeo post-lanzamento. Actualización e valoracións.
TEMA 5. PANORAMA EMPRESARIAL E PERSPECTIVAS DE FUTURO.	5.1. Panorama empresarial: Empresas que se dedican a facer apps e empresas que ofrecen apps como servizo. 5.2. Profesionais freelance. 5.3. Perspectivas de crecemento do mercado. Novos mercados emerxentes. 5.4. Tendencias actuais e futuro do sector. 5.5. Feiras e congresos de móbiles



Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Workshop	A2 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8	20	62	82
Guest lecture / keynote speech	A2 A3 A6 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 C1 C2 C3 C4	22	44	66
Personalized attention		2	0	2
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	Description
Workshop	Deseño dunha aplicación para dispositivos móbiles
Guest lecture / keynote speech	Docencia sobre os contidos do temario

Personalized attention	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech Workshop	Titorización do proxecto de deseño dunha aplicación para dispositivos móbiles

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Guest lecture / keynote speech	A2 A3 A6 A7 A8 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 C1 C2 C3 C4	Exame tipo test sobre os contidos da materia	20
Workshop	A2 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8	Entrega de traballos prácticos (en grupo ou individuais) consistentes no deseño de proxectos de aplicacións móbiles.	80

Assessment comments
Alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia: as actividades de avaliación e a súa valoración serán iguais. Os traballos en grupo previsto poderán facelos individualmente, se é imprescindible. A través das titorías, a profesora adaptará ás circunstancias do alumno/a ás datas para realizar as actividades e facilitaralle a orientación necesaria para cursar a materia. Plaxio A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en toda as actividades de avaliación de cara á convocatoria extraordinaria.

Sources of information	
Basic	- Cuello, Javier (2013). Diseñando apps para móbiles. CreateSpace Independent Publishing Platform - Nielsen. Jakob (2013). USABILIDAD EN DISPOSITIVOS MOVILES (DISEÑO Y CREATIVIDAD). España: ANAYA MULTIMEDIA - Serna, Sebastián (2016). DISEÑO DE INTERFACES EN APLICACIONES MÓVILES. España: RA-MA EDITORIAL
Complementary	

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before



Applied Design/616G01015

Multimedia Creation Workshop/616G01038

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Multimedia Creation Workshop/616G01038

Digital Publishing/616G01046

Subjects that continue the syllabus

Other comments

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.